

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA DENGAN METODE *ROLE PLAYING* PADA KELOMPOK TEATER KENES SMPN 4 YOGYAKARTA**

Oleh: Imam Baihaqi, M.A.

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tidar

imam.pbsi@untidar.ac.id

### ***ABSTRACT***

*This research aims to improve the skills of Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta in performing the drama with the “Role Playing” method. This method is one of the various methods used in the study of Drama Performance. One of the advantages of utilizing this method is to help students in solving their personal problems. Role Playing provides the opportunity for students to determine their personal problems, then do some experiment in various ways to resolve the problems when it occurs.*

*This research is a Classroom Action Research (CAR). The subject of the research is Teater Kenes, SMPN 4 Yogyakarta involving 10 students. This study consists of two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques are questionnaires, interviews, observation and documentation of the learning activities. Analyses are performed with a qualitative descriptive technique that is supported by quantitative data. The validity of the data obtained through validity (processes, products, democratic, and dialogue) and reliability.*

*The results shown that the method of Role Playing can improve playing skills in Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. The ability of the students in role-play before their implementation of measures categorized is considered as Below Average Category. However, after the implementation of the action during the two cycles, the ability of the students in the drama belongs to Good Category. It is based on the observation of students from Pre-Action with the arithmetic mean value of 17.6 (29.33%), the first cycle of 21.1 (35.17%), and the second cycle the average value of count to 37, 6 (62.67%).*

*The ability to play drama of the students from Pre-Action to the second cycle is increased by 20 (33.34%). Moreover, the process of learning to play the drama is also increased. Prior to the implementation of the action, the students were not stimulated to play a role, less active, and were hesitate to make a move so that the target is less than standard. After the implementation of the action, students become more daring, active in learning, and they are not hesitate to*

*make a move, even they are able to improvise. It can be seen from the observation during the learning process of Pre-Action with the arithmetic mean value of 7.6 (38%), the first cycle of 9.6 (48%), and the second cycle the average value of count to 17, 2 (86%). Thus, the process of learning to play the drama of Pre-Action to the second cycle is increased by 9.6 (48%).*

*Keywords: dramatic play, role playing, teater kenes SMPN 4 yogyakarta*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai makhluk individu, sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk Tuhan (Sumitro, dkk, 2006: 19). Semua manusia membutuhkan dan melakukan proses pendidikan untuk dapat mentransformasikan budaya yang mencakup pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan dari satu generasi kepada generasi selanjutnya.

SMPN 4 Yogyakarta adalah salah satu sekolah yang berstandar nasional. SMPN 4 Yogyakarta terletak di Jalan Hayam Wuruk no. 18 Yogyakarta. Sekolah ini mempunyai kelompok teater yang bernama “Teater Kenes”. Kelompok teater Kenes bermula dari ekstrakurikuler drama yang berisi 18 anak. Dari 18 anak, hanya terdapat 10 anak yang aktif dalam mengikuti pembelajaran bermain drama di kelompok ini. Setelah melakukan observasi di SMPN 4 Yogyakarta, didapatkan masalah yang terkait dengan rendahnya kemampuan bermain drama siswa pada kelompok teater SMPN 4 Yogyakarta. Masalah tersebut disebabkan oleh belum digunakannya metode yang tepat untuk mengajarkan siswa dalam bermain drama karena selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah. Guru hanya menyuruh siswa untuk membaca teks drama kemudian siswa mementaskan teks drama tersebut. Pembelajaran drama terkesan berjalan satu arah saja karena siswa hanya menuruti apa yang disampaikan oleh guru teater di dalam kelas. Dengan belum digunakannya metode yang tepat untuk pembelajaran bermain drama pada kelompok teater kenes SMPN 4 Yogyakarta, siswa kurang dapat mengekspresikan dirinya dan pembelajaran teater menjadi monoton serta membosankan.

Setelah mengetahui permasalahan tersebut peneliti menawarkan metode *role playing* untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bermain drama di SMPN 4 Yogyakarta. Metode *role playing* ini merupakan salah satu metode untuk mengajarkan sastra

atau drama. Keunggulan metode *role playing* adalah dapat membantu siswa dalam memecahkan sendiri permasalahan yang ada di dalam pembelajaran bermain drama. *Role playing* memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menentukan masalah pribadi, kemudian bereksperimen dengan berbagai macam cara untuk mengatasi masalah ketika masalah tersebut kembali muncul. *Role playing* juga membuka ruang untuk melakukan diskusi dan evaluasi yang dilakukan oleh siswa dan guru sehingga permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran dapat didiskusikan bersama. Dengan metode ini, diharapkan pembelajaran bermain drama di SMPN 4 Yogyakarta akan menjadi lebih baik.

## 2. **ROLE PLAYING**

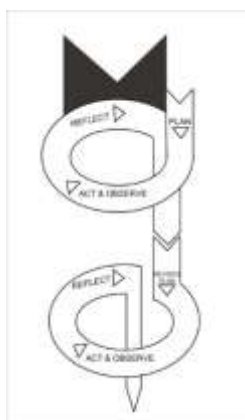
*A second type of “acting” prevalent in our daily lives is role playing, about which much has been written in recent years. A popular term in recent years is role model, referring to those people whose lives, or “roles”, serve as models or guides for others* (Wilson, 1991: 83). Wilson mengatakan bahwa tipe kedua dari kemampuan berakting secara umum di dalam kehidupan sehari-hari adalah bermain peran (*role playing*) yang telah banyak ditulis dalam beberapa tahun ini. Sebuah istilah yang populer selama bertahun-tahun adalah “*role model*”, mengacu pada orang-orang yang kehidupannya berperan sebagai model-model atau pemandu bagi orang lain. Sebetulnya metode ini termasuk pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan nyata sehari-hari (bukan imajinatif). *Role playing* merupakan langkah awal dalam pembelajaran drama.

*Role playing* didefinisikan oleh Treffinger (1982 via Waluyo, 2001: 189) sebagai *the acting of roles decided upon in advance, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible events of the future, significant current events, or imaginary situations at any place or time*. Shaftel dan Shaftel (1967 via Waluyo, 2001: 198) menyebutkan adanya 9 (Sembilan) langkah dalam *role playing*, yaitu: (1) memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran (*casting*); (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap peran; (5) pemeranan (pentas di depan kelas); (6) diskusi dan evaluasi I (spontanitas); (7) pemeranan (pentas) ulang; (8) diskusi dan evaluasi II, pemecahan masalah; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan merupakan suatu proses yang dilalui oleh perseorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu, dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif, yang diharapkan akan dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Penelitian tindakan dapat terdiri dari beberapa tahapan, dengan tujuan utama mengubah situasi, perilaku, atau organisasi termasuk struktur, mekanisme kerja, dan iklim kerja (Sukanto, dkk, 1995: 15).

Ada beberapa model penelitian tindakan (kelas) yang bisa dipakai. Model tersebut sesuai dengan nama pengembangnya, yaitu model *Kemmis* dan *Mc. Taggart*, model *Ebbut*, model *Elliot*, dan model *McKernan* (Syamsudin dan Damaianti, 2006: 203). Acuan yang dijadikan pedoman penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas model *Kemmis* dan *Mc. Taggart* yang mencakup perencanaan tindakan, implementasi tindakan dan observasi, serta refleksi. Gambar model penelitian tindakan kelas dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian ini adalah kelompok teater kelas SMPN 4 Yogyakarta dengan masalah yang akan diteliti yaitu keterampilan bermain drama. Penentuan subjek penelitian didasarkan pada rendahnya kemampuan bermain drama kelompok teater kelas SMPN 4 Yogyakarta. Alasan lain adalah karena peneliti selama ini menjadi guru bantu teater di SMPN 4 Yogyakarta dan ingin memperbaiki pembelajaran bermain drama yang belum maksimal di

sekolah tersebut. Selain itu, alasan pemilihan subjek adalah untuk menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran bermain drama dengan metode pembelajaran yang tepat.

Objek penelitian ini mencakup proses dan hasil. Objek penelitian yang berupa proses adalah pelaksanaan proses bermain drama, yaitu bermain drama dengan metode *role playing* di kelompok teater kenes SMPN 4 Yogyakarta. Objek berupa hasil adalah hasil permainan drama siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan angket, pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif, yaitu untuk mendeskripsikan keterampilan bermain drama sebelum dan sesudah implementasi tindakan. Analisis kualitatif digunakan untuk data kualitatif yang berupa hasil pengamatan lapangan, catatan lapangan, dan wawancara. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian bermain drama sebelum dan sesudah diberi tindakan. Kemampuan bermain drama pada siswa dinilai dengan pedoman penilaian yang sudah ditentukan.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data informasi awal yang diperoleh, keterampilan siswa dalam apresiasi sastra khususnya bermain drama belum dilaksanakan secara maksimal. Hasil wawancara dengan guru, menunjukkan dalam kegiatan pembelajaran bermain drama, guru belum menemukan metode yang tepat untuk pembelajaran bermain drama. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bermain drama, siswa biasanya langsung disuruh bermain drama dengan naskah tertentu tanpa menggunakan langkah-langkah tertentu. Akibatnya, permainan drama siswa kurang memuaskan.

Dari informasi awal diperoleh data tentang keterampilan awal siswa dalam bermain drama. Skor rata-rata aspek bermain drama pada pratindakan, untuk ekspresi sebesar 3. Skor rata-rata aspek penghayatan sebesar 2,9. Skor rata-rata aspek gerak sebesar 3,1. Untuk skor rata-rata aspek sikap sebesar 2,9. Skor rata-rata aspek intonasi sebesar 3,1. Skor rata-rata aspek artikulasi sebesar 2,6. Jumlah rata-rata hitung dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 17,6 atau jika dipersentasekan berjumlah 29,33%. Dari hasil pratindakan ini dapat dikatakan bahwa

keterampilan kelompok teater kenes SMPN 4 Yogyakarta dalam bermain drama berkategori kurang.

Selain itu peneliti dan kolaborator juga melakukan pengamatan proses selama pembelajaran bermain drama. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang sesuai dengan harapan ideal peneliti dan kolaborator. Sebagian besar siswa masih kurang berani dalam bermain drama, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa masih suka melamun atau berbicara dengan temannya, siswa kurang konsentrasi, dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran masih kurang.

Dari hasil pengamatan proses pada pratindakan, diperoleh data tentang proses pembelajaran siswa dalam bermain drama pada pratindakan. Jumlah rata-rata hitung yang diperoleh siswa dari keseluruhan aspek yang dinilai adalah 7,6 atau jika dipersentasekan berjumlah 38%. Rata-rata hitung untuk aspek keberanian pada pratindakan mencapai skor 1,1. Aspek keaktifan mencapai skor 1,2. Aspek konsentrasi pada pratindakan mencapai skor 1,5. Aspek antusias mencapai skor 1,8, dan aspek situasi pembelajaran hanya mencapai skor 2.

Melihat kondisi tersebut, kegiatan praktik bermain drama di sekolah perlu dilakukan perbaikan-perbaikan. Salah satu langkah yang dapat diambil guru adalah pengembangan variasi pembelajaran dan penggunaan metode atau cara pembelajaran yang tepat agar apresiasi siswa terhadap sastra tumbuh dengan baik. Melalui metode *role playing* ini, kualitas pembelajaran bermain drama pada kelompok teater kenes SMPN 4 Yogyakarta dapat ditingkatkan.

Metode pembelajaran *role playing* menawarkan pembelajaran bermain drama menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Mempunyai manfaat yang besar bagi siswa yang merasa kesulitan dalam bermain drama karena dalam metode pembelajaran *role playing* membantu siswa untuk memecahkan sebuah permasalahan. *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan masalah, kemudian bereksperimen dengan berbagai macam cara untuk mengatasi masalah ketika terjadi lagi.

#### **a. Pelaksanaan Tindakan Kelas Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* yang telah diterapkan dalam dua siklus, memfokuskan pada bentuk kegiatan bermain drama. Untuk mencapai hasil yang maksimal, guru dituntut untuk selalu memperhatikan seluruh siswa dalam praktik bermain drama dengan metode *role playing*. Mulai dari kegiatan pemanasan, motivasi, memilih peran, menyiapkan pengamat, memainkan peran, diskusi dan evaluasi tahap I, pementasan kembali, diskusi dan evaluasi tahap II, serta refleksi.

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain drama siswa berupa lembar pengamatan. Penilaian hasil bermain drama meliputi 6 aspek, yaitu: (1) aspek ekspresi, (2) aspek penghayatan, (3) aspek gerak, (4) aspek sikap, (5) aspek intonasi, dan (6) aspek artikulasi. Penilaian proses selama pembelajaran meliputi 5 aspek, yaitu: (1) aspek keberanian siswa, (2) aspek keaktifan siswa, (3) aspek konsentrasi siswa, (4) aspek antusias siswa, dan (5) aspek situasi pembelajaran.

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan perlakuan tindakan, yaitu penyampaian materi tentang *role playing* serta materi tentang ekspresi dan penghayatan kepada siswa. Setelah diadakan perlakuan tindakan dengan metode pembelajaran *role playing* serta diberikan materi tentang ekspresi dan penghayatan dalam pembelajaran bermain drama, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Keterampilan siswa dalam bermain drama pada siklus I mengalami peningkatan terutama pada aspek ekspresi dan penghayatan. Mereka sudah bisa menghayati karakter tokoh dan berekspresi dengan baik daripada pertemuan sebelumnya. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I tersebut dapat diketahui bahwa masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus II terutama pada aspek gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi.

Pelaksanaan siklus II lebih difokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus II difokuskan pada aspek gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi. Setelah diadakan perlakuan tindakan dengan metode pembelajaran *role playing* serta diberikan materi tentang gerak, sikap, intonasi, dan artikulasi dalam pembelajaran bermain drama pada siklus II, siswa mendapatkan manfaat yang besar. Keterampilan siswa dalam bermain drama pada siklus II ini mengalami peningkatan terutama pada aspek intonasi dan artikulasi. Mereka sudah berani melakukan dialog dengan intonasi dan artikulasi yang baik daripada pertemuan sebelumnya. Pada siklus II ini semua aspek mengalami peningkatan dan menunjukkan hasil yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Pembelajaran bermain drama dengan metode *role playing* ternyata mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih baik. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias dengan pembelajaran tersebut. Pada kondisi awal saat pratindakan, siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Kondisi mulai membaik ketika pelaksanaan bermain drama dilakukan dengan metode *role playing*. Siswa terlihat menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran bermain drama.

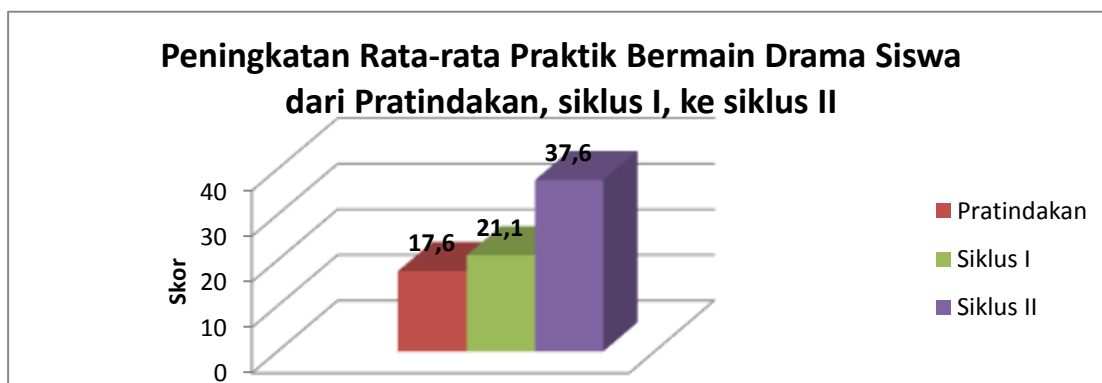
Kondisi paling kondusif adalah pada siklus II pertemuan terakhir, permainan drama siswa menjadi lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Siswa juga terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil angket pascatindakan menunjukkan bahwa:

1. Siswa merasa senang dengan penerapan metode *role playing* dalam kegiatan bermain drama. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 20% dan 80% menyatakan setuju dengan pendapat ini.
2. Keterampilan bermain drama siswa semakin bertambah setelah mendapatkan materi dan tugas dari guru. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 40% dan 60% menyatakan setuju dengan pendapat ini.
3. Penerapan metode *role playing* ini memudahkan saya dalam bermain drama. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 10% dan 90% menyatakan setuju dengan pendapat ini.
4. Melalui penerapan metode *role playing* ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya dalam bermain drama. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 40% dan 60% menyatakan setuju dengan pendapat ini.
5. Bermain drama membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan dan keterampilan berapresiasi. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 30% dan 70% menyatakan setuju dengan pendapat ini.
6. Kegiatan bermain drama mampu memberikan manfaat yang positif bagi siswa. Siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pendapat ini sejumlah 50% dan 50% menyatakan setuju dengan pendapat ini.
7. Penerapan metode pembelajaran *role playing* ini sangat baik dilakukan di sekolah. Siswa yang menyatakan setuju dengan pendapat ini sejumlah 100% atau semua siswa setuju dengan pendapat ini.



## b. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Siswa dengan Metode *Role Playing*

Penilaian keterampilan siswa dilakukan dengan cara mengamati aspek-aspek yang telah ditentukan di awal ketika siswa sedang melakukan pembelajaran bermain drama. Penilaian keterampilan bermain drama dilakukan untuk mengukur keterampilan bermain drama siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Berikut ini grafik peningkatan keterampilan bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II.



Gambar 2. Peningkatan Skor Praktik Bermain Drama

Berdasarkan gambar 2, terlihat peningkatan yang signifikan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Sebelum diberikan tindakan skor rata-rata siswa adalah 17,6 (29,33%) kemudian setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 21,1 (35,17%), dan ketika diberi tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 37,6 (62,67%). Kenaikan skor rata-rata mulai dari pratindakan hingga siklus II pertemuan terakhir adalah sebesar 20 (33,34%). Berikut ini peningkatan keterampilan bermain drama siswa dilihat dari masing-masing aspek.

### 1. Aspek Ekspresi

Siswa sudah bisa memainkan peran dan berekspresi dengan baik daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Siswa sudah bisa berekspresi seperti orang gila, marah, bijaksana, cerewet, dan lain sebagainya. Pada pratindakan aspek ekspresi memperoleh skor rata-rata 3, pada siklus I meningkat menjadi 3,6, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 6,2. Jadi aspek ekspresi mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 3,2 dan aspek ekspresi termasuk dalam kategori baik.

## 2. Aspek Penghayatan

Siswa sudah bisa menghayati peran dengan baik dan sesuai dengan naskah drama yang diberikan oleh guru daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Siswa sudah bisa menghayati peran sebagai Narator, Krawul, Kriwil, Nunuk, Bu Atmo, Bu Parto, dan Bu RT. Pada pratindakan aspek penghayatan memperoleh skor rata-rata 2,9, pada siklus I meningkat menjadi 3,5, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 6,5. Jadi aspek penghayatan mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 3,6 dan aspek penghayatan termasuk dalam kategori baik.

## 3. Aspek Gerak

Siswa sudah bisa bergerak dengan alami daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya, selain itu siswa juga sudah bisa melakukan improvisasi gerakan dan dialog. Misalnya ketika Nunuk lupa dengan dialog, ia langsung melakukan gerakan lain dan berdialog dengan menyesuaikan gerakannya. Pada pratindakan aspek gerak memperoleh skor rata-rata 3,1, pada siklus I meningkat menjadi 3,5, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 6,5. Jadi aspek gerak mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 3,4 dan aspek gerak termasuk dalam kategori baik.

## 4. Aspek Sikap

Siswa sudah bisa bersikap sesuai dengan naskah drama. Siswa sudah bisa bersikap seperti seorang pembantu, majikan, tetangga, anak, dan lain sebagainya. Pada pratindakan aspek sikap memperoleh skor rata-rata 2,9, pada siklus I meningkat menjadi 3,6, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 6,5. Jadi aspek sikap mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 3,6 dan aspek sikap termasuk dalam kategori baik.

## 5. Aspek Intonasi

Siswa sudah bisa berdialog dengan intonasi yang baik. Intonasi siswa sudah tidak monoton ketika pertemuan siklus II pertemuan terakhir. Pada pratindakan aspek intonasi memperoleh skor rata-rata 3,1, pada siklus I meningkat menjadi 3,8, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 6,1. Jadi aspek intonasi mengalami peningkatan skor

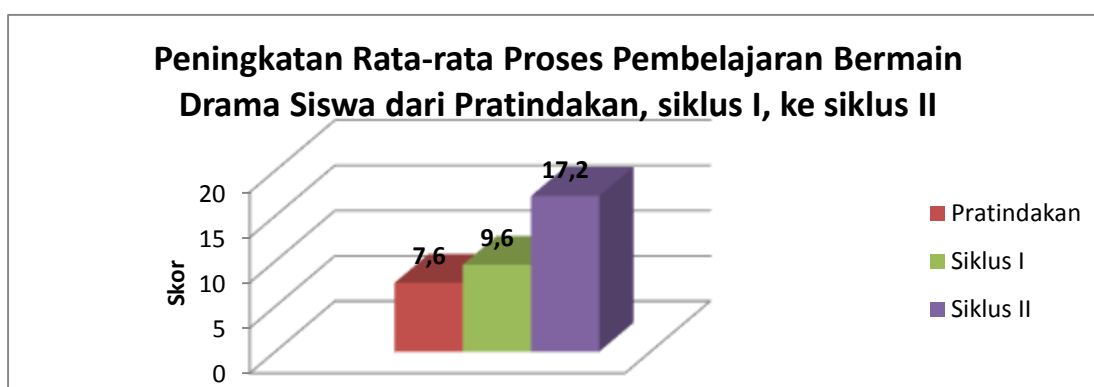
rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 3 dan aspek intonasi termasuk dalam kategori baik.

#### 6. Aspek Artikulasi

Vokal siswa sudah bisa terdengar dengan keras dan jelas. Artikulasi vokal siswa sudah tidak pelan melakukan pembelajaran bermain drama ketika siklus II pertemuan terakhir. Pada pratindakan aspek intonasi memperoleh skor rata-rata 2,6, pada siklus I meningkat menjadi 3,1, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 5,8. Jadi aspek intonasi mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 3,2 dan aspek artikulasi termasuk dalam kategori baik.

Peningkatan skor rata-rata bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus I dan siklus II pertemuan terakhir sebesar 20, ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam bermain drama sudah masuk kategori baik. Hal ini berarti bahwa implementasi tindakan dengan metode *role playing* pada siklus I dan siklus II membawa dampak yang positif terhadap pembelajaran bermain drama. Selain mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama, penerapan metode *role playing* juga mampu memberikan kesenangan, keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, dalam penelitian ini juga disajikan peningkatan proses pembelajaran bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II. Berikut ini grafik peningkatan keterampilan bermain drama siswa dari pratindakan sampai siklus II.



Gambar 3. Peningkatan Skor Proses Pembelajaran Bermain Drama

Berdasarkan gambar 3, terlihat peningkatan yang signifikan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Sebelum diberikan tindakan skor rata-rata siswa dalam proses

pembelajaran bermain drama adalah 7,6 (38%) kemudian setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 9,6 (48%), dan ketika diberi tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 17,2 (86%). Kenaikan skor rata-rata mulai dari pratindakan hingga siklus II pertemuan terakhir adalah sebesar 9,6 (48%). Berikut ini peningkatan proses pembelajaran bermain drama siswa dilihat dari masing-masing aspek.

1. Aspek Keberanian

Siswa sudah berani memainkan peran yang ada di dalam naskah drama daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Pada pratindakan aspek keberanian memperoleh skor rata-rata 1,1, pada siklus I meningkat menjadi 1,6, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 3,5. Jadi aspek keberanian mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 2,4.

2. Aspek Keaktifan

Siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran bermain drama daripada pertemuan sebelumnya. Siswa tidak malu untuk bertanya jika dia tidak bisa atau mengalami kesulitan. Pada pratindakan aspek keaktifan memperoleh skor rata-rata 1,2, pada siklus I meningkat menjadi 1,4, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 3,4. Jadi aspek keaktifan mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 2,2.

3. Aspek Konsentrasi

Siswa sudah berkonsentrasi secara penuh di dalam proses pembelajaran bermain drama daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Siswa tidak berbicara sendiri atau berbicara pada temannya yang dirasa tidak perlu selama pembelajaran bermain drama. Pada pratindakan aspek konsentrasi memperoleh skor rata-rata 1,5, pada siklus I meningkat menjadi 1,7, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 3. Jadi aspek konsentrasi mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 1,5.

4. Aspek Antusias

Siswa sangat berantusias di dalam proses pembelajaran bermain drama daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Siswa ingin sekali bisa bermain drama dengan baik. Pada pratindakan aspek antusias memperoleh skor rata-rata 1,8, pada

siklus I meningkat menjadi 1,9, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 3,3. Jadi aspek antusias mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 1,5.

#### 5. Aspek Situasi Pembelajaran

Situasi pembelajaran berlangsung dengan sangat baik. Guru menjadi fasilitator selama pembelajaran bermain drama dan siswa bermain drama dengan penuh semangat. Pada pratindakan aspek situasi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 2, pada siklus I meningkat menjadi 3, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 4. Jadi aspek antusias mengalami peningkatan skor rata-rata dari pratindakan ke siklus II pertemuan terakhir sebesar 2.

Keberhasilan penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran bermain drama dapat dilihat dari pendapat siswa tentang penerapan metode *role playing* melalui angket pascatindakan, ada 80% siswa menyatakan senang dengan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran; 90% siswa menyatakan dapat mempermudah siswa dalam bermain drama; 60% siswa menyatakan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bermain drama; 100% siswa menyatakan bahwa metode *role playing* bagus untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

### 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran bermain drama dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada pratindakan sampai akhir siklus II. Skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada pratindakan sebesar 17,6 (29,33%). Skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada siklus I sebesar 21,1 (35,17%). Skor rata-rata praktik bermain drama siswa di siklus II pertemuan II sebesar 37,6 (62,67%). Jadi, skor rata-rata praktik bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus II meningkat sebesar 20 (33,34%). Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa implementasi tindakan pada siklus I dan siklus II mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama. Penerapan metode *role playing* juga mampu memberikan motivasi dan kesenangan dalam proses pembelajaran bermain drama. Siswa terlihat lebih berantusias dan

lebih bersemangat dalam proses pembelajaran bermain drama. Hal ini juga dapat dilihat dari skor rata-rata proses dalam pembelajaran bermain drama. Skor rata-rata proses bermain drama siswa pada pratindakan sebesar 7,6 (38%). Skor rata-rata proses bermain drama siswa pada siklus I sebesar 9,6 (48%). Skor rata-rata proses bermain drama siswa di siklus II pertemuan II sebesar 17,2 (86%). Jadi, skor rata-rata proses pembelajaran bermain drama dari pratindakan ke siklus II meningkat sebesar 9,6 (48%).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dell'Olio, Jeanine M dan Tony Donk. 2007. *Models of Teaching "Connecting Student Learning With Standards"*. United States of America: Sage Publications, Inc.
- Hamzah, A. Adjib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: CV Rosda Bandung.
- Hubenka, Lloyd J dan Reloy Garcia. 1973. *The Design of Drama: An Introduction*. New York: David McKay Company, INC.
- Nurgiantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Sukamto, dkk. 1995. *Pedoman Penelitian*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Sumitro, dkk. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syamsuddin dan Vismaia S. Damaianti. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT. Remaja Rosdakarya.
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama "Teori Pembelajarannya"*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.
- Wilson, Edwin. 1985. *The Teater Experience "Third Edition"*. New York: Hunter Collage The City University of New York.
- , 1991. *The Teater Experience "Fifth Edition"*. New York: Hunter Collage and Graduate Center The City University of New York.